VIDEOGIOCHI

SETTIMANALE 9

C64

i ALIEN

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO II/70
TAXE PERCUE (TASSA RISCOSSA) MILANO FERR. CORR. L. 4.500

CON FLOPPY

RECENSIONI:
DRAGON'S LAIR
AFTER BURNER

GAMES:
I ALIEN
INVADERS

SKATE OR DIE

FAVOLOSO
POSTER DA STACCARE

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
AREA CONSUMER

SOFTWARE & RIVISTE
D.C.C.

NOVITA' ASSOLUTA IN EDICOLA

Guida VIDEO GIOCHI

1
GIUGNO
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

Nuovissima, ricca e tutta a colori. GUIDA VIDEOGIOCHI ti aspetta in edicola con oltre 60 giochi recensiti, i commenti, le curiosità, i trucchi e le novità da tutto il mondo.

E, in più, partecipi al grande concorso riservato ai fedeli lettori di GUIDA VIDEOGIOCHI.

FANTASTICO CONCORSO GUIDA VIDEOGIOCHI

I premi in palio sono favolosi: due esclusive Control Deck NINTENDO e tanti game originali.

Nintendo

MATTEL

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Aut. Min. Rich

SOMMARIO

Anno I - Numero 9
28 Giugno 1989

4 **PONY EXPRESS**
LA POSTA COLORATA

5 **GALLERY**
LE VOSTRE OPERE !

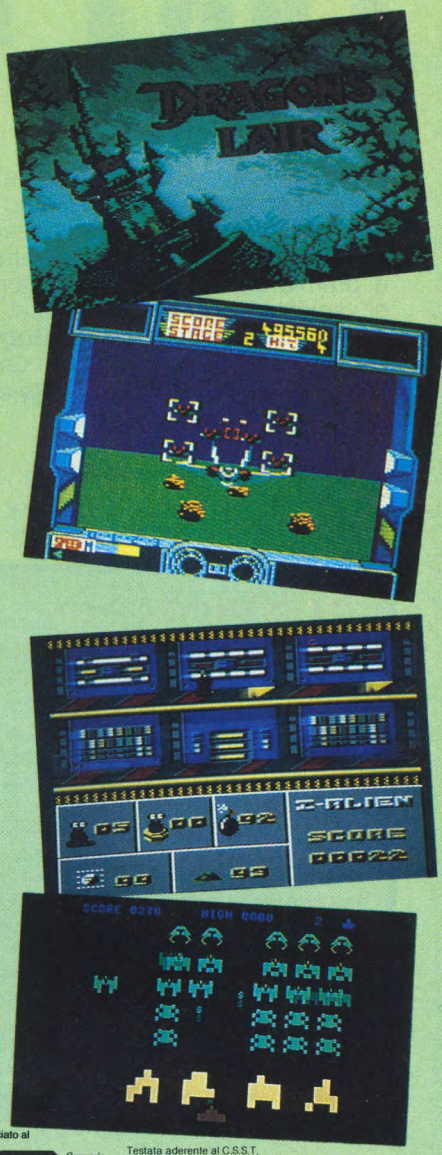
7 **LA CLASSIFICA**
I TOP TEN DELLA SETTIMANA!

10 **DRAGON'S LAIR-A. BURNER**
RECENSIONI TOSTE!

12 **I ALIEN**
IL SUPERGAME SETTIMANALE

14 **INVADERS**
SEMPRE IN AUGE !

15 **COMPRO,VENDO,SCAMBIO**
IL MERCATO



Associato al
CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli

HANNO COLLABORATO
Alfonso Romano, Cesare Palmieri

GRAFICA E COPERTINA
Cristina Turra

VIDEOIMPAGINAZIONE
Piera Loddo

STAMPA
Litosole - Albairate (MI)

AREA CONSUMER
PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA' E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12
20124 MILANO
tel.: 02/6948467 - 69481

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Gasparotto, 15
20092 Cinisello B. (MI)
tel.: 02/6122527 - 6187376

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20122 MILANO

Autorizzazione alla pubblicazione
Trib. di Milano n. 867 del 20-12-1988

Concessionario esclusivo
per la diffusione in Italia
SODIP - via Zuretti, 25 - 20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo II/70

Prezzo della rivista: L. 4500
Numeri arretrati: L. 9000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI SONO RISERVATI

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

PONY EXPRESS

... la posta

In questa rubrica diamo spazio alle vostre lettere selezionando quelle che trattano argomenti di interesse comune. Senza voler organizzare una gara o un concorso, abbiamo deciso di premiare la busta o la lettera più colorata, più spiritosa, più originale, più..., con il simpatico **"Computer Bug"**, l'originale spilla realizzata con un vero chip. Le buste devono essere inviate a:

Videogiochi 64
Gruppo Editoriale Jackson
Via Rosellini, 12
20124 Milano

ATTENZIONE!! CHE NE DIRESTE SE...

...mettessimo in piedi una nuova rubrica contenente i migliori risultati da voi raggiunti con tanto di foto del recordmen? Immaginiamo già la vostra reazione... ...quando si parte?
Subito! O meglio, non appena in redazione sarà giunto un numero sufficiente di materiale.
Badate bene, per apparire su queste pagine dovrete inviare, oltre ad una vostra foto (possibilmente a colori), anche la foto del vostro televisore o del vostro monitor con la videata che testimonia il record: verranno pubblicate entrambe.
Mano quindi alla vostra Polaroid istantanea e via alla caccia del punteggio record: si prevedono fantastiche classifiche!

PREMIATO IL GUERRIERO DELLA STRADA

Il Computer Bug di questa settimana va a Riccardo Maggiotti di S. Severa (Roma) il quale ha riportato fedelmente sulla busta la tremenda macchina da guerra usata dal guerriero della strada per fare piazza pulita degli avversari: complimenti!

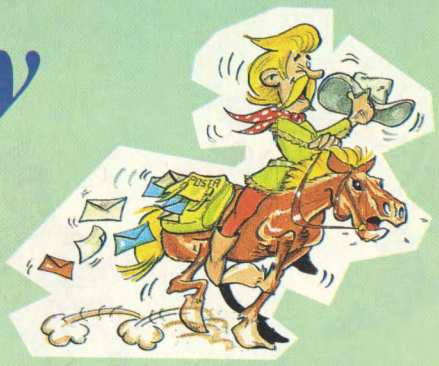
QUALCHE TRUCCO

In **Beach Head**, quando è il momento di selezionare il livello di difficoltà del gioco, premete la lettera "F". Vi apparirà uno speciale menu attraverso il quale potrete selezionare i vari filtri sonori per mezzo dei tasti funzione. In tal modo potrete personalizzare i vari effetti andando dal secco sparo del fucile al cupo brontolìo del tuono.
Sempre in Beach Head, se volete ottenere un maggior numero di punti, portatevi nel settore quattro. Colpendo la torre, apparirà il punteggio e, a questo punto, sparate direttamente al punteggio e noterete che esso si incrementerà molto velocemente.
Ancora in Beach Head, quando il computer vi chiede di inserire il livello di difficoltà e il numero dei giocatori, attendete una trentina di secondi senza intervenire nè da joystick nè da tastiera: il gioco partirà in modo demo. Con un pò di pazienza, lasciatelo raggiungere lo schermo da voi desiderato e quindi prendetene il controllo semplicemente muovendo il joystick.

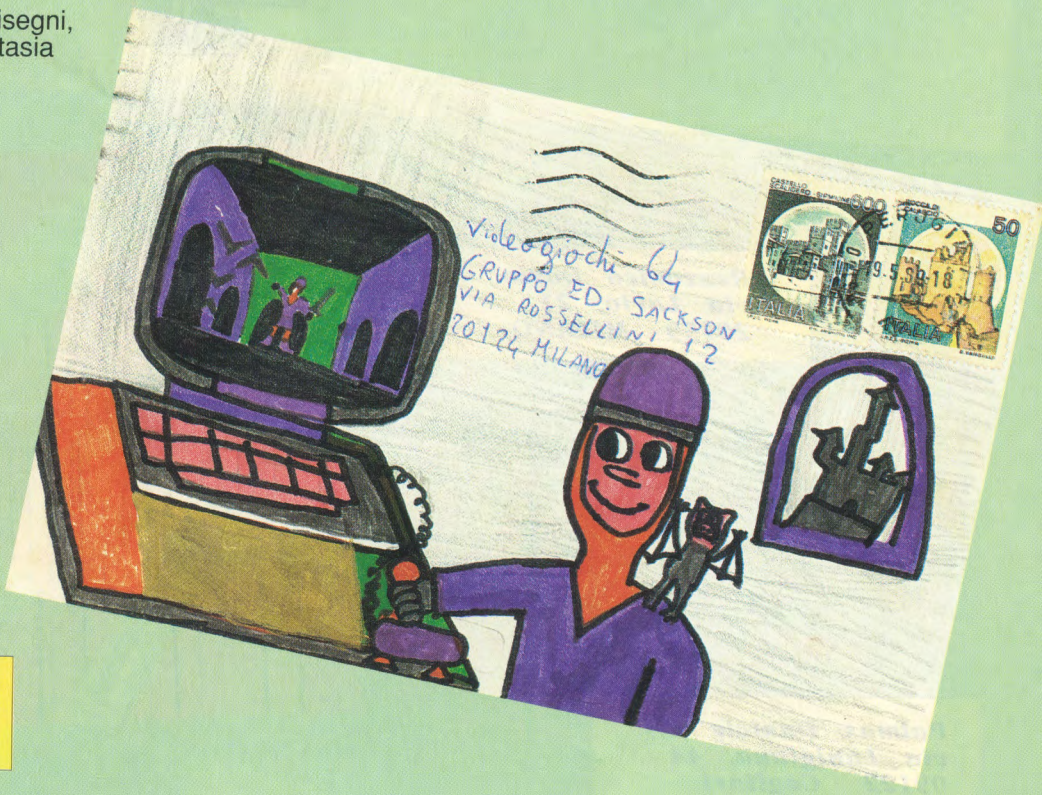
Ciao amici !
mi chiamo *Computer Bug* e sto aspettando le vostre coloratissime letterine. Scatenate la fantasia! Chi invierà la lettera più bella o la busta più colorata mi riceverà per posta e, in più, avrà il piacere di vederla pubblicata sulla rivista!

"Computer Bug" e` offerto da Lago - Soft Mail - Como

PONY EXPRESS *Gallery*

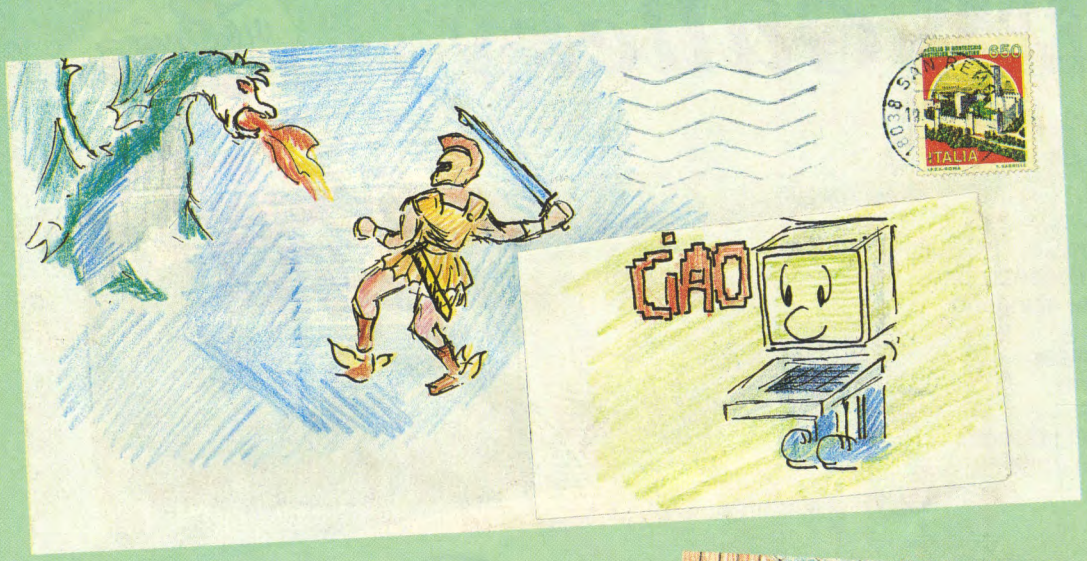


Prosegue in questo spazio la presentazione delle lettere più significative che giungono incessantemente in redazione.
Tali lettere, anche se non premiate con il Computer Bug, si meritano sicuramente la pubblicazione.
Continuate a scriverci, ad inviarci disegni, progetti e tutto ciò che la vostra fantasia saprà suggerirvi.

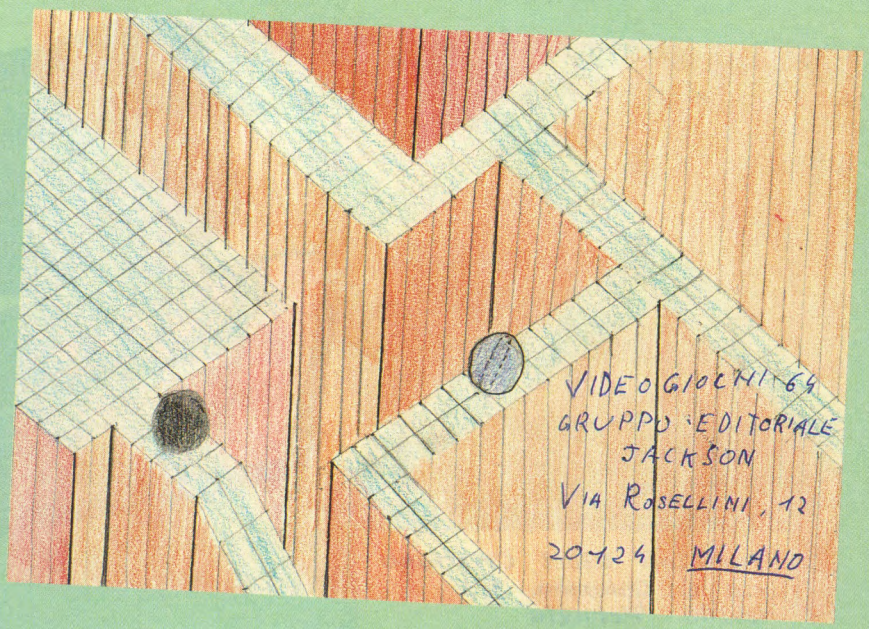


Tortoioli Ricci Cristiano
via C. Colombo, 5/A
06100 Perugia

Lettori di VIDEOGAMES 64, abbiamo formato il club
AMICI DEL DRAGONE, che si propone di aiutare dando
consigli, mappe, diagrammi degli schemi di DRAGON'S LAIR agli
inesperti smonettoni. Aspettiamo lettere a valanghe.
Per informazioni scrivere a: Tortoioli Ricci Cristiano, via C. Colombo
5/A 06100 PERUGIA

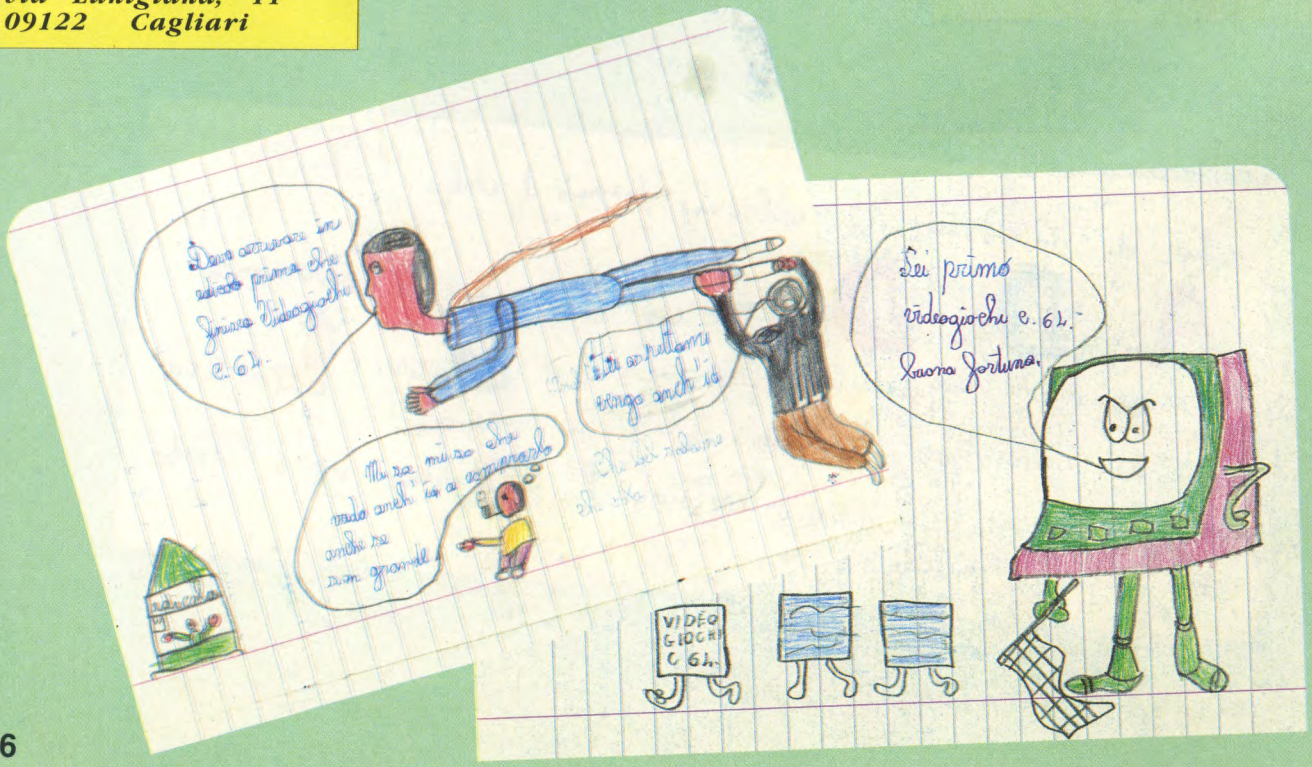


Maiano Angelo
via Monte Torraggio, 29
18038 Sanremo (IM)



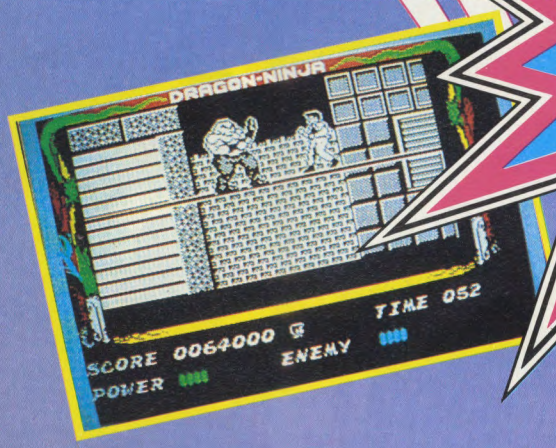
Rezzonico Dario
via Lario, 21
20159 MILANO

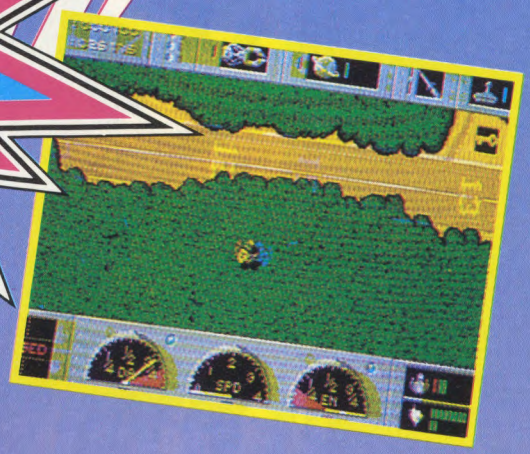
Palmas Daniele
via Lunigiana, 44
09122 Cagliari



LA CLASSIFICA

HIT 64



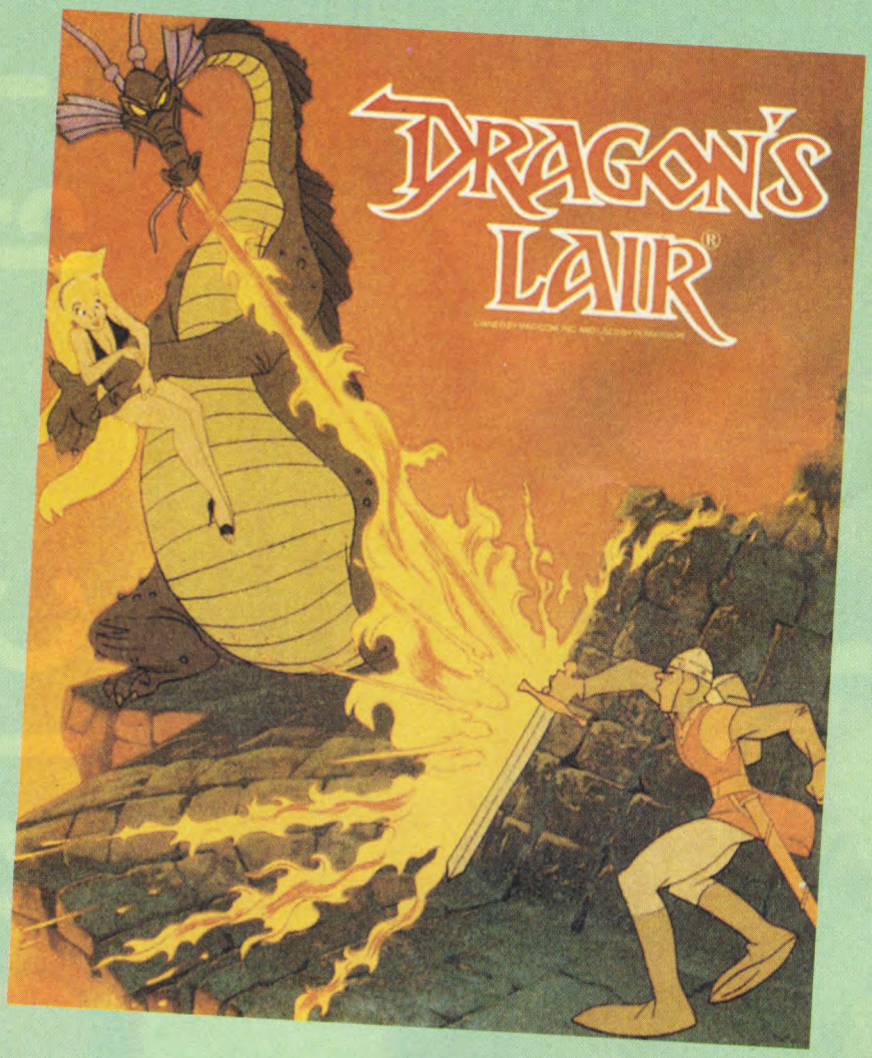


1. **PR. FIRESTART** — *ELECTRONIC ARTS*
2. **ZAC MC KRACKEN** — *LUCASFILM*
3. **BARBARIAN II** — *PALACE*
4. **ADV. HILLSFAR** — *S.S.I.*
5. **REAL GHOSTBUSTER** — *ACTIVISION/MEDIAGENIC*
6. **G.L. HOTSHOT** — *GREMLIN*
7. **G. PRIX CIRCUIT** — *ACCOLADE*
8. **RENEGADE III** — *IMAGINE*
9. **DRAGON NINJA** — *OCEAN*
10. **RUN THE GAUNTLET** — *OCEAN*

a cura di SOFT MAIL - via Napoleona, 16 - 22100 Como - TEL 031-300174

SKATE OR DIE™

VIDEOGIOCHI
SETTIMANALE
C64
ELECTRONIC ARTS

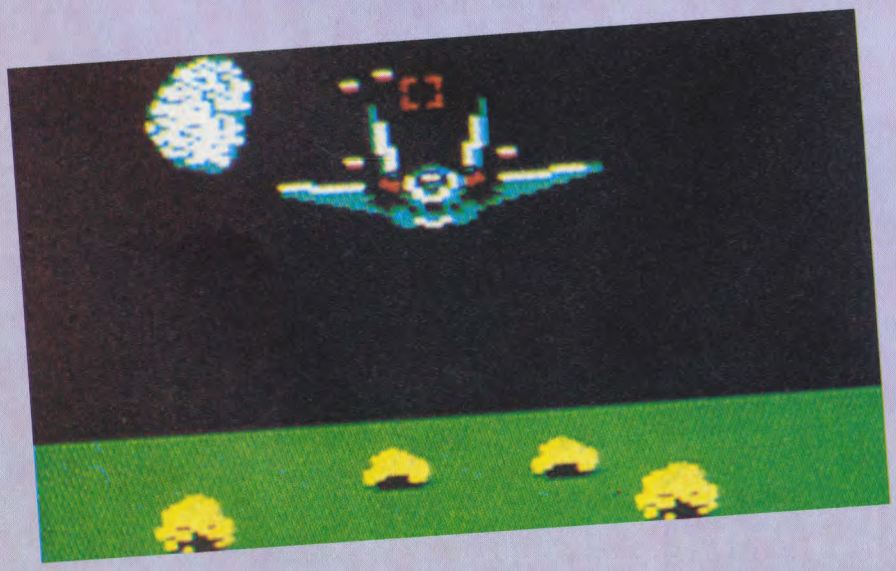


Questo favoloso soft possiede i pregi e i difetti d'un prodotto d'avanguardia! La breccia è aperta e si spera che altri editori seguano la tendenza. La versione arcade di Dragon's Lair aveva avuto un grosso successo fin dalla sua prima apparizione (nel 1984). Gli affezionati si accalcavano attorno alle sale giochi per intravvedere il gioco e tutti attendevano impazientemente il momento in cui sarebbero stati davanti ai comandi! Questo entusiasmo non aveva niente di esagerato, Dragon's Lair faceva parte dei primi giochi d'arcade, il cui supporto era un disco laser. Si trattava di un disegno animato interattivo realizzato da Don Bluth. Questo allievo di Walt Disney è conosciuto soprattutto per il suo superbo lungometraggio intitolato "Brisby e il segreto di Nimh", un sontuoso cartone animato, dove Bluth supera il suo maestro! Più tardi, Michtron, una società americana, tenta di commercializzare il disco laser. Arriviamo infine alla versione soft di Readysoft, quella che ci interessa. L'Obiettivo di gioco non cambia: voi, Dirk l'Audace, dovete salvare la bella principessa Daphne, rapita da Singe, il drago malefico. Il prode, che volesse anche solo intravvedere la principessa, deve vincere tutti i mostri e sventare le insidie d'un sinistro castello. Fedele al principio della versione arcade, il gioco non assomiglia minimamente a ciò che siamo abituati a vedere su micro. Gli effetti sonori, l'animazione, i colori...tutto contribuisce a fare di questo gioco uno spettacolo entusiasmante! La partita si riduce a memorizzare i colpi buoni secondo un ordine ed un tempo preciso; un esercizio difficile (soprattutto all'inizio), malgrado le indicazioni date dal programma (scintillio indicante la buona strada o il pericolo).

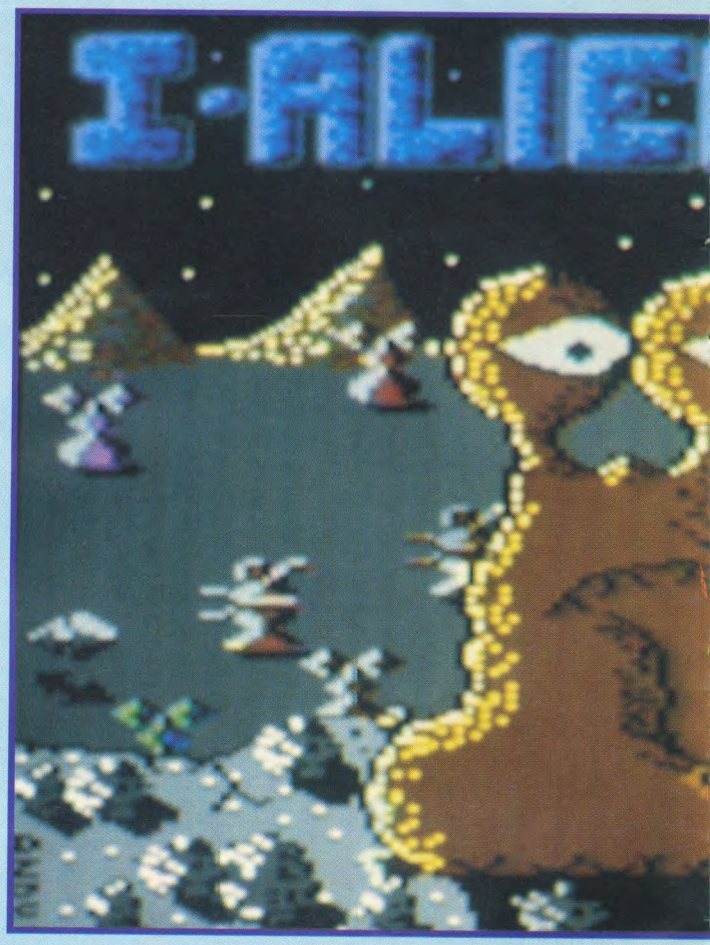
Dragon's Lair è un soft che ha il merito di tentare un onorevole spiraglio verso ciò che noi, appassionati di micro, sognamo tutti di vedere: il film interattivo dove azione e avventura si confondono. Come resistere a questo favoloso delirio visuale ed auditivo? Sì, certo, i difetti non mancano a causa della limitata memoria del C64 (se rapportata alla versione Amiga da 1Mb!), ma, tutto sommato, Dragon's Lair possiede le qualità ed i difetti del soft d'avanguardia e ,quello che è più importante, apre una breccia in una direzione che altri editori saranno tentati di prendere (almeno si spera!).

AFTER BURNER

Tutto il mondo lo aspettava senza crederci troppo, curioso di vedere cosa sarebbe stato del grande After Burner dopo la conversione su micro.
Dopo una realizzazione molto ben riuscita su una delle più famose console, ci si aspettava appunto un risultato non troppo positivo per la conversione su home. Infatti, sembrava molto probabile che il passaggio sugli 8 bits avrebbe certamente rovinato questo eccezionale combattimento aereo. Errore! Direi proprio che i soloni si sbagliavano: è soprattutto su C64 che After Burner assomiglia di più a ... After Burner. Si, si! Inutile dilungarci in chiacchere, è proprio così!
L'adattazione realizzata per C64 propone infatti colori vivaci, numerosi nemici, livelli di combattimento abbastanza semplici, animazione più che corretta: ecco riassunte tutte le carte vincenti di questo game. A sfavore il fatto di dover spesso attendere perché si richiede il caricamento da disco di una particolare sezione del programma. In questa battaglia sarete soli faccia a faccia con numerosi nemici, e avrete a disposizione sei aerei pesantemente armati. I nemici vi attaccheranno dall'alto, dal basso quando addirittura non faranno picchiata verso di voi. Vi avvertiamo che essi sono in grado di volare più velocemente di voi. Nel corso della partita, un aereo cisterna, apparirà periodicamente per rifornirvi di carburante e di armi: non mancate assolutamente all'appuntamento! Sono in palio, inoltre, parecchi aerei supplementari per prolungare la vostra sfida, ma vi verranno elargiti solo se avrete dimostrato di essere dei piloti degni di questo nome. After Burner su C64 possiede dunque tutti gli ingredienti per fare di esso un eccellente gioco d'azione, o meglio quasi tutti.. Sarebbe troppo semplicistico affermare che è perfetto, infatti se ci soffermiamo un momento ad analizzare il suono, ci accorgiamo che il motivo che accompagna la tenzone non può proprio essere definito "musica" o "animazione sonora", ma solo brutti rumori che fanno da sottofondo all'azione del gioco. Questi "rumori" ricordano più il tiro al piccione con la carabina in una tranquilla festa paesana piuttosto che un terribile combattimento aereo (ricordiamoci però che la memoria risparmiata dal chip video, va a tutto favore dell'animazione dello scenario. Tutto sommato però, questo è uno scoglio facilmente superabile, la questione sarà infatti facilmente risolta abbassando il volume del vostro monitor per potervi così concentrare maggiormente per difendervi dagli attacchi aerei nemici.
Allora, tutti ai vostri posti di pilotaggio e buona fortuna con After Burner!



Dissero che erano "amici", e che erano venuti per negoziare il commercio di minerali rari ma nell'oscurità, giaceva una navicella tetra, circondata da uno spaventoso silenzio.
Eravamo completamente ignari del macabro destino che ci stava aspettando !!
No, gli umani non erano venuti in cerca di minerali preziosi, ma per noi !!
Il veleno delle radiazioni provocato da una recente guerra nucleare, aveva causato l'estinzione degli animali terrestri, forzando gli umani alla ricerca di nuovi pianeti per rifornirsi di bestiame e per collezionare esemplari da laboratorio! Il nostro destino è dunque già segnato? No, rimane un'ultima "chance" per soppravvivere...una vecchia "via di uscita" giace nascosta nel profondo, entro le viscere del pianeta.
Ma veniamo a te!!
Ciò che devi fare è combattere lungo tutto il tragitto, davanti alla navicella, sulla superficie del pianeta e attraverso i canali sotterranei fino a raggiungere la "via di uscita".
Una volta "fuori" potrai volare dai tuoi vicini e chiedere aiuto.
Non dovrebbe essere un problema per un *SUPERALIENO* come te!!



GUIDA AL GIOCO

Ecco gli elementi essenziali:

Teletrasporti
Sono essenziali per viaggiare da un pianeta ad un altro.
Bomb reset stations
Cerca di salire sul pannello di controllo per regolare il cronometro della bomba: se il cronometro della bomba raggiunge lo zero, salta tutto e il gioco termina.

Mutants
In questo gioco la tua stessa gente subisce pazzesche trasformazioni.
Se vieni a contatto con qualsiasi MUTANT, la tua energia diminuisce.
Alcuni MUTANTS, quando colpiti lasciano dietro di loro dell'"acido corrosivo", che ti può essere utile per far aumentare la tua scorta di armi da fuoco.
Altri MUTANTS possono lasciarsi dietro dei "trasmettitori" che sono trapiantati nel loro cervello e che devono essere evitati a tutti i costi poiché ti fanno mancare le forze e perdere, di conseguenza, il controllo delle tue gambe.

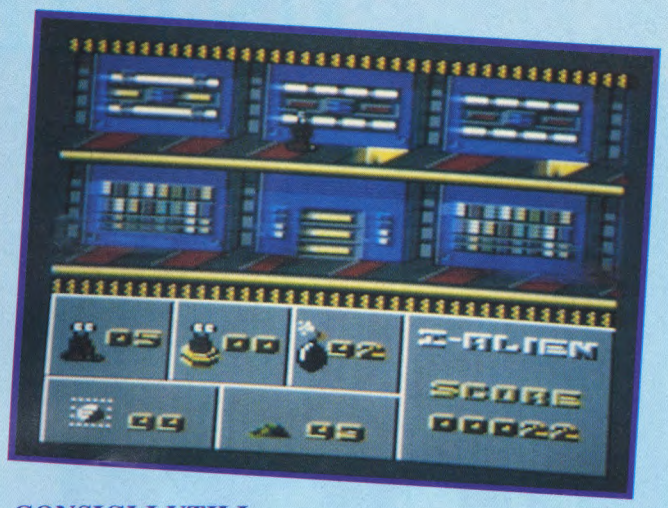
Droids
Nel tuo viaggio incontrerai numerosi DROIDS.
Il solo contatto, questi mostri prosciugheranno la tua energia.
Solo "MINER DROID" non farà diminuire la tua energia istantaneamente, ma al solo contatto, provocherà un calo graduale della tua energia.
Sfortunatamente questo tipo di droide non teme nessuna delle tue armi da fuoco. Alcuni DROIDS, quando colpiti, lasceranno una "energia cristallina" che, se raccolta, può esserti utile per far aumentare la tua energia.

Dragoni di ghiaccio
Sono i tuoi precedessori ! Gli unici sopravvissuti ai precedenti assalti umani.

I dragoni di ghiaccio non ti faranno del male purché la tua energia sia abbastanza alta. Ma se la farai cadere al disotto di un certo livello, ti congeleranno sul posto (solo temporaneamente).

Trans-cells
Queste TRANS-CELLS sono usate per trasportare prigionieri.
Il solo contatto con una trans-cell farà liberare il prigioniero !!
Se libererai dieci progionieri, ti verrà assegnata una vita in più.
Ma se colpirai una TRAN-CELL ucciderai contemporaneamente il prigioniero e di conseguenza il numero dei tuoi "prigionieri liberati" diminuirà.

Zone di perlustrazione
Alcune zone sono pattugliate da DROIDS di sicurezza.
I DROIDS sono tramutati in forme differenti e il solo contatto con uno di essi, ti ucciderà.
Vi sono ben due tipi differenti di DROIDS di sicurezza: un tipo produce "energia cristallina", mentre l'altro tipo produce "acido corrosivo".

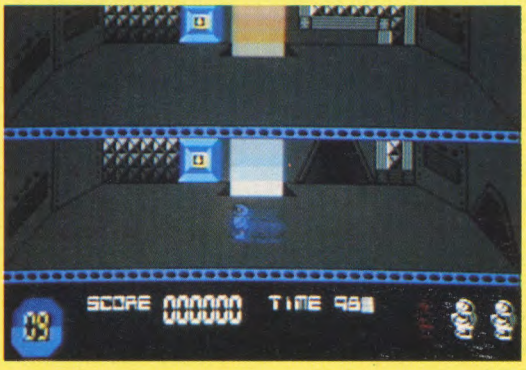


CONSIGLI UTILI

Fai una mappa del tragitto che devi percorrere.
Ciò ti permetterà di non perderti e di localizzare più facilmente la BOMB RESET STATION. Cerca di scoprire quale zona di perlustrazione contiene energia e quale contiene le armi da fuoco.
Ricorda , BOMB RESET STATION contiene anche dell'equipaggiamento medico, utile per guarire la tua pelle dalle punture dei DROIDS!
Buona fortuna !!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

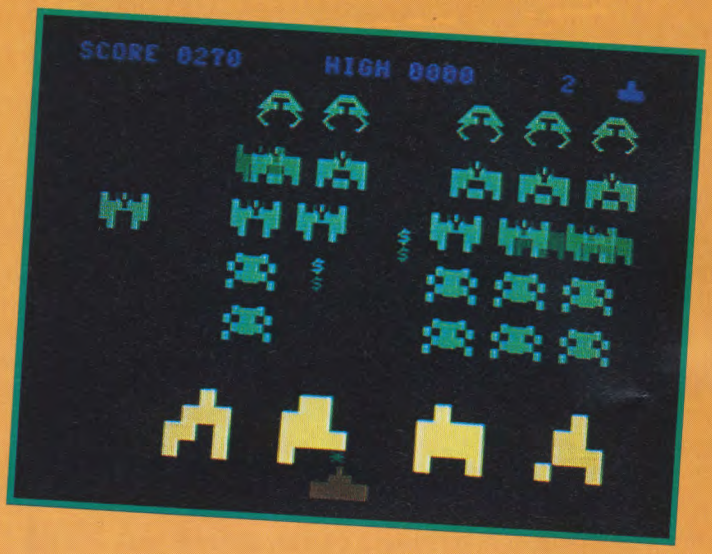
Per la versione disco, inserire il dischetto nel drive col lato A rivolto verso l'alto e digitare LOAD"*",8,1 seguito da RETURN. Il gioco si caricherà e partirà automaticamente.
Per la versione cassetta, riavvolgere il nastro dall'inizio, battere contemporaneamente SHIFT-RUN/STOP e far partire il nastro col PLAY del registratore; anche in questo caso il gioco si caricherà e partirà automaticamente.



LA PROSSIMA SETTIMANA...
in edicola il numero **10**
di Videogiochi 64
con il megagame:

SPACE DOUBT

INVADERS



Ognuno di noi, chi con paura e chi sognando esseri super intelligenti in grado di aiutarci a risolvere i problemi che assillano il pianeta Terra, aspetta il loro arrivo.
Ma si! parliamo proprio di loro: gli extratterrestri. Sono arrivati, ma ahimè non per aiutarci, ma per invadere la Terra e sottometterla al proprio potere. Ormai è un classico nei videogame (che comunque non stanca mai) e questa volta gli invasori sono tantissimi e purtroppo per noi sono anche molto testardi. Le forze terrestri, saputo di questo in anticipo, hanno già preparato le forze di opposizione, con barricate e armata contraerea.

IL GIOCO

Siete l'unico che può salvare l'intera umanità, siete stato selezionato da una apposita commissione e vi è stato affidato il comando della sezione contraerea, non venite meno al vostro compito!
Con il vostro carro armato munito di tutte le armi tecnologicamente più avanzate, dovete sparare alle navi degli extraterrestri, però non tutte le navicelle avversarie sono uguali, ma con modifiche sostanziali che vi potranno trarre in inganno.
Siamo sicuri che riuscirete a riportare la tranquillità sulla terra. Solo voi potete farcela...

ISTRUZIONI DI COMBATTIMENTO

Il game presentato è uno dei primi arcade apparsi in assoluto su video, molte sono state le versioni che si sono susseguite col passare degli anni: quella che vi proponiamo è l'ultima in fatto di grafica... anche se l'animazione è sempre la stessa.
Lo schermo vi presenta il vostro carro armato in basso, e gli invasori che, a orde, pian piano si avvicinano alla Terra, tra voi e gli extraterrestri ci sono delle barriere che si possono infrangere sia con i colpi delle vostre armi che con quelli delle armi nemiche: cercate sempre di non colpirle ma, se proprio è il caso, di farle distruggere dagli extraterrestri che così sprecheranno delle munizioni, senza che voi siate colpiti. Attenzione però che le barriere sono il solo scudo presente tra voi e loro, senza di esse resterete esposti al loro tiro diretto ed evitare i colpi avversari dipenderà solo dalla vostra prontezza di riflessi.
Dovete muovere il vostro tank mediante il joystick collegato in porta 1. Premendo il tasto fire è possibile fare fuoco. Si consiglia l'uso del joystick in quanto gli spostamenti devono essere spesso tempestivi.

IL PUNTEGGIO

Ogni nave avversaria ha un certo punteggio che varia tra 10 e 30 punti, le più lontane, logicamente, valgono di più, mentre la nave madre, la nave del mistero, ha un punteggio che verrà accreditato casualmente e che può anche essere molto alto.
Avete a disposizione tre vite, per riuscire a portare a buon fine la vostra missione impedendo agli invasori di impossessarsi delle nostre città.
E' anche possibile manovrare il tank mediante la tastiera e più precisamente con i tasti cursore e il tasto Z per sparare.
Ogni 1500 punti conquistati vi verrà "regalato" come bonus un nuovo carro armato. Per riuscire a passare ogni livello, bisogna distruggere tutti i nemici presenti nella schermata, infatti è il solo modo per proseguire nel gioco.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Per la versione disco, inserire il dischetto nel drive con il lato B rivolto verso l'alto e digitare LOAD"*",8 seguito da RETURN.
Per la versione nastro, premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN-STOP ed avviare il registratore col PLAY.

Compro **Amiga 500** con accessori (joystick, mouse, dischi od altro). Prezzi trattabili, in buone condizioni. Severi Alessandro via Guernica, 13- 47026 S. Piero in Bagno (FO) Tel. 0543/917319

Cerco per Amiga i seguenti **programmi**: Kikstart II, Bomb jack, Clean-up service. Lomi Alessandro via Muratori, 23/A - 57128 Livorno. Tel. 0586/503638

Scambio/acquisto **programmi** per Amiga. Massima serietà. Scrivere/telefonare a: Cottogni Gianni via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO). Tel. 0125/712311 ore cena.

Vendo **Olivetti Prodest PC128**, monitor monocromatico 12", giochi vari, kit di base, assembler, a L. 700000. Lenzarini Marco via Ripa Superiore, 17 - 41013 Castelfranco Emilia (MO). Tel. 059/923647 dopo le 16.

Con utenti C64/128 **Scambio** tutti i migliori programmi completi di manuale o istruzioni in italiano, richiedere lista a Cinci Giuliano, via Pian dei Mantellini, 44, 53100 Siena. Tel. 0577/47054.

Vendo **Commodore Printer Plotter 1520** come nuovo, imballo originale a L 250.000. Marri Antonio, via Concordia, 26, 48022 Lugo (RA). Tel. 0545/23083.

Scambio **programmi** solo su cassetta C64. Cerco disperatamente Barbarian II. Pagliaro Stefano, via Archimede, 34, 00197 Roma. Tel. 877488 telefonare la sera.

Vendo C64 + registratore C2N+ Floppy disk comp.+final cartrige III+reset+cartrige duplicatore per tape+tre joystick+2000 giochi. Rossi Dario v. Togliatti, 118,Sesto Fior.(FI) Tel. 4211147

Vendo per **Commodore 64 +** 50 cassette (solo giochi) unico blocco tutte originali (non duplicate) a L 50.000. Lanna Gerardo, piazza Manara, 4, 03027 Ripi. Tel. 0775/284752.

Vendo **videogames** originali per C64 su disco o cassetta. Per informazioni rivolgersi a De Gaetano Matteo, via F. Arcuri, 41, 87012 Castrovillari (CS). Tel. 0981/22974.

Vendo/Scambio **software** per C64 o C128 esclusivamente su disco. Richiedere lista. Palladini Giulio, via Tavoliello, Eboli (SA). Tel. 0828/363105.

Vendo **Commodore 64** più registratore con Sound Buggy e tastiera professionale CMK 49 nuovi. Tel. 099/611241 Massimo Ruvio, via Monte Merlo 60, 74012 Crispiano.

Vendo **Programmi** per C 64 a richiesta. Tel. 0544/66507 Mazzesi Gianni, via Romea Sud 1, 48100 Ravenna.

Vendo **Videogiochi** per C 64 - Tel. 0881/32683 Gino Acquviva, 27; 71100 Foggia.

Vendi giochi per **Amiga** e **C64**. Tel. 0522/864874 Alessandro Gombetti, via Gramsci 2, 42027 Montecchio.

Vendo **stampante** Commodore MPS 801 praticamente nuova a L. 200.000. Tel. 041/ 4568151 Pezzi Gianluca Via Vivaldi 19, 30020 Marcon (VE).

Vendo **Software e listati** ed una cartuccia per C16; 5 cartucce e 3 cassette per VIC 20. Tel. 099/8795048. Per che volesse scrivere: Brunetti Amedeo, via Nieda Fabrizi 24/d, 74024 Manduria (TA).

Compro e cambio **Programmi** (specialmente games) solo su cassetta, con utenti C64. Esigo massima serietà. Tel. 0321/985092, De Marchi Luca, via L. Miglio, 45, 28043 Bellinzago (NO).

Vendo **Stampante** Commodore MPS 801 praticamente nuova a L. 200.000. Tel. 041/4568151 Gianluca.

Vendo **Commodore 64** disk drive e adattatore telematico, una valanga di dischetti e cassette, tutto in blocco a L. 600.000, anche separatamente. Tel. 02/94968397.

Vendo **Commodore 64** munito di videogiochi, due joystick, registratore e con mobiletto, a L. 250.000 trattabili. Tel. 02/4476112, sera o dopo cena.

Commodore 64 nuovo, completo di tutto e con imballo, vendo a L. 550.000. Tel. 02/360516 ore pasti.

Amiga 500 più modulatore TV, 10 programmi, imballi e manualistica originale, garanzia Commodore Italia a L. 650.000 vendo. Tel. 02/479634, sera.

Commodore 64 più registratore, drive, modem, moltissimi giochi vendo a L. 800.000, tutto perfettamente funzionante, anche separatamente vendo a causa passaggio sistema. Tel. 039/682109, h. 17, Marco.

Vendo **Commodore 64** con disk drive, doppio registratore, 2 joystick, 45 dischetti con giochi e utility, a L. 520.000. Tel. 02/3491178, pasti, Max.

Vendo **Commodore 64** più registratore, più drive 1541, floppy disk, un joystick a L. 700.000, T. 02/8370686, sera, Tiziano.

Vendo **Commodore 64** con stardos velocizza qualsiasi drive più dello speeddos drive 1570, registratore, 2 joystick, manuali e soft a volontà, tutto a L. 500.000. Tel. 02/680028 ore serali.

Il Gruppo Editoriale Jackson non si assume responsabilità in caso di reclami da parte degli inserzionisti e/o dei lettori. Nessuna responsabilità è altresì accettata per errori e/o omissioni di qualsiasi tipo.
La redazione si riserva di selezionare gli annunci pervenuti eliminando quelli palesemente a scopo di lucro o riferiti a vendita di programmi copiati.

Inviare questo coupon a:
"Compro, Vendo, Scambio" VIDEOGIOCHI 64
Gruppo Editoriale Jackson
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO

Cognome _____ Nome _____

via _____ n. ____ C.A.P. _____

Città _____ tel. _____

Firma _____ Data _____

VG9

grande concorso

VIDEOGIOCHI C64

SETTIMANALE

vinci un computer Amiga 500

Aut. Min. Rich.

È un concorso strettamente riservato ai fedelissimi di VIDEOGIOCHI C 64. Partecipare è semplice. A partire dalla prima settimana, e per dieci settimane, in ogni numero della rivista VIDEOGIOCHI C 64 trovi un particolare tagliando "fedeltà". Stacca ciascun tagliando e incollalo sull'apposita cartolina allegata alla rivista. Quando avrai raccolto tutti i dieci tagliandi, completa la cartolina col tuo nome, cognome, indirizzo e spediscila a:
VIDEOGIOCHI C 64
GRUPPO EDITORIALE
JACKSON AREA CONSUMER
via Rosellini, 12 - 20124 Milano.
Il 15 settembre 1989, fra tutte le cartoline pervenute, saranno estratti undici fantastici premi: un computer AMIGA 500 e 10 esclusivi pacchetti software della serie "Original Software Commodore by CTO".

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

Tagliando fedeltà

9